

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam upaya mewujudkan cita-cita pendiri bangsa Indonesia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pemerintah selaku pelaksana amanat undang-undang dan amanat rakyat membentuk berbagai jenjang atau satuan pendidikan. Jenjang atau satuan pendidikan yang sudah ada di Indonesia diantaranya yaitu pendidikan tinggi, pendidikan menengah, dan pendidikan dasar. Selain itu, pendidikan juga bahkan dimulai sejak dini untuk menanamkan karakter yang baik bagi anak usia dini sebagai calon-calon penerus bangsa yang dikenal dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Menurut Sukarno (2015) pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Permainan merupakan sesuatu yang sangat di senangi oleh anak, termasuk juga dalam proses belajar anak akan merasa bosan jika pembelajaran di lakukan dengan media yang monoton. Menurut Rohmah (2016) bermain adalah tempat untuk anak mengekspresikan dirinya tanpa adanya paksaan. Bermain bagi anak usia dini dapat

mengembangkan aspek sosialnya. Menurut Vitianingsih (2016) permainan yang bisa di gunakan yaitu permainan edukasi agar anak bisa belajar sambil bermain. Permainan edukasi lebih baik dari pembelajaran konvensional dalam berbagai aspek. Karena adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat pada anak usia dini.

Adapun permainan yang akan di gunakan pada penelitian ini yaitu permainan tebak gambar profesi. Menurut Karli Dkk (2015) banyak permainan yang di gunakan pada jaman modern ini tetapi masih kurang pembelajaran yang di dapat dari permainan tersebut. Permainan tebak gambar yaitu di mainkan dalam bentuk visualisasi dengan gambar tidak bergerak. Menurut Ningsih dan Salwiah (2018) permainan tebak gambar yaitu aktivitas yang disukai oleh anak menggunakan media gambar berupa tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan lain-lain). Yang tertuang diatas kertas dengan cara di tebak.

Menurut Savitri (2018) sudah banyak terdapat media yang menggunakan komputer bisa dalam bentuk permainan ataupun audiovisual. Media pembelajaran komputer di kembangkan menggunakan software yang dapat mempermudah proses pembuatan media berbasis komputer. Software yang di gunakan yaitu *Adobe Flash*. Aplikasi ini bisa membuat berbagai macam games animasi. Menurut Hidayatullah (2017) *Adobe Flash* yaitu program grafis dan multimedia animasi yang bisa membuat aplikasi interaktif yang menarik. Lutfiyatun (2015) *Adobe Flash* merupakan program animasi grafis yang banyak di gunakan oleh desainer dalam menghasilkan karya animasi.

Menurut Sella (2016) semua anak pasti memiliki kecerdasan yang ada dalam dirinya. hanya saja tingkat kecerdasannya berbeda, hal ini sangat di pengaruhi oleh

stimulasi dari sejak dini. Disini peneliti menggunakan kecerdasan Intelektual. kecerdasan intelektual yaitu kecerdasan kognitif yang dimiliki individu sehingga dapat memecahkan suatu masalah yang di alami.

Menurut Septiana (2018) kecerdasan intelektual yaitu dapat berpikir, menalar, serta memecahkan masalah. Menurut Risela (2016) kecerdasan intelek tual merupakan kemampuan seseorang menggali dan menguasai pengetahuan untuk di terapkan ketika individu tesebut mengalami suatu masalah.

Menurut Nurmalani (2015) hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa *Adobe Flash* berpengaruh kepada kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak cerebral palsy. Hasil penelitian yang dilakukan adalah menunjukkan hasil perkembangan dalam membaca huruf hijaiyah subjek dengan kondisi baseline2 (A2) terjadi peningkatan dari baseline1 (A1) setelah di beri intervensi B yaitu dengan penggunaan *adobe flash*.

Menurut tatik (2015) dengan hasil penelitiannya yaitu pada siklus 1 kemampuan anak 55%, pada siklus 2 kemampuan anak meningkat menjadi 69%, pada siklus 3 kemampuan anak meningkat menjadi 84% . jadi kesimpulanya yaitu dengan menggunakan permainan tebak suara dapat memngembangkan kemampuan bicara pada anak kelompok A TK AL Hidayah Sumberagung 02 Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar.

Fenomena permasalahan yang terdapat pada objek penelitian yaitu TK Astiti Dharma Denpasar yaitu masih banyak anak yang bosan dengan pembelajaran yang monoton menggunakan gambar dan metode cermah. Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada kepala TK Astiti Dharma Denpasar terhadap kecerdasan intelektual anak kelompok B yaitu masih kurang meningkat, karena masih banyak

anak kurang berkonsentrasi pada saat pembelajaran, mereka asyik bermain dengan teman dan tidak memperhatikan guru di depan kelas. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang masih monoton dan tidak ada pengembangan media baru yang dapat membuat anak lebih bersemangat dalam belajar.

Dari hasil observasi di atas timbul pertanyaan bagaimana media yang tepat digunakan untuk membuat anak tertarik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan intelektual. Maka dari itu penulis merasa tertarik untuk dapat membahas masalah ini dengan mengangkat dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Pada Anak Kelompok B TK Astiti Dharma Denpasar Tahun Ajaran 2019/2020”.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Identifikasi masalah adalah tahapan penjelasan masalah yang berkaitan terhadap latar belakang diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1.2.1 Terdapat beberapa anak yang kecerdasan intelektualnya kurang berkembang.
- 1.2.2 Guru masih kurang mengembangkan media untuk meningkatkan kecerdasan intelektual.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat masalah yang tercakup dalam penelitian ini sangat luas, sehingga perlu adanya batasan masalah hanya mengacu pada apa yang terdapat dalam

identifikasi masalah penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Pada Anak Kelompok B TK Astiti Dharma Denpasar Tahun Ajaran 2019/2020”.

#### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang di atas, dapat ditemukan rumusan masalah penelitian ini yaitu :

- 1.4.1 Bagaimana pengembangan media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Pada Anak Kelompok B Tk Astiti Dharma Denpasar Tahun Ajaran2019/2020?”
- 1.4.2 Bagaimana pendapat ahli media, ahli materi, dan respon guru terhadap media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Pada Anak Kelompok B Tk Astiti Dharma Denpasar Tahun Ajaran2019/2020?”
- 1.4.3 Bagaimana kelayakan dari media permainan tebak gambar profesi berbasis *Adobe Flash* untuk Menigkatkan Kecerdasan Intelektual Pada Anak Kelompok B TK Astiti Dharma Denpasar tahun Ajaran 2019/2020?”

#### 1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

- 1.5.1 Untuk mengembangkan media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak kelompok B TK Astiti Dharma Denpasar tahun ajaran 2019/2020.

- 1.5.2 Untuk Mengetahui Pendapat ahli media, ahli materi, dan respon guru terhadap media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Pada Anak Kelompok B Tk Astiti Dharma Denpasar Tahun Ajaran 2019/2020.
- 1.5.3 Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media permainan tebak gambar profesi berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak kelompok B TK Astiti Dharma Denpasar tahun Ajaran 2019 / 2020.

## 1.6 Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

Spesifikasi produk pada penelitian ini adalah :

- 1.6.1 Media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* yang diterapkan dengan menggunakan laptop dan LCD dan dapat meningkatkan semangat anak dalam belajar dikelas.
- 1.6.2 Media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* ini terdiri dari dua menu yaitu menu mengenal profesi yang didalamnya terdapat penjelasan tentang masing-masing profesi dan menu kuis untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak.

## 1.7 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan dalam mengembangkan media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* pada anak kelompok B di Tk Astiti Dharma sangat penting. Karena ketika observasi ke sekolah peneliti mendapatkan informasi bahwa pengembangan media permainan tebak gambar

profesi berbasis adobe flash ini masih belum di gunakan di sekolah karena guru masih mengajar secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah, metode demonstrasi Dan Disana Terdapat Fasilitas Lcd Dan Laptop Yangti Digunakan. Media Yang Digunakan sangat terbatas sehingga siswa malas untuk belajar. Guru ingin membuat suasana kelas ceria dan tidak ada anak yang malas dalam belajar apalagi dalam meningkatkan kecerdasan intelektual anak merupakan tugas guru yang paling sulit karena kurangnya konsentrasi pada anak dalam proses pembelajaran. Media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak akan lebih meningkatkan semangat anak dalam belajar dikelas.

Dengan media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual ini sangat baik dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih asyik dan menarik sehingga anak lebih suka dalam belajar di kelas.

## **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

### **1.8.1 Asumsi Pengembangan**

1.8.1.1 Ahli materi dan ahli media sudah memahami media apa yang akan di kembangkan.

1.8.1.2 Semua guru di Tk Astiti Dharma sudah bisa mengoperasikan laptop dan komputer.

1.8.1.3 Permainan yang sudah di desain dan materi yang disiapkan sudah sesuai dengan yang akan di tingkatkan yaitu kecerdasan intelektual.

1.8.1.4 Media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* ini di buat menarik agar mudah di pahami oleh anak kelompok B Tk Astiti Dharma.

#### 1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

1.8.2.1 Media permainan tebak gambar profesi menggunakan media adobe flash hanya bisa di gunakan di laptop dan komputer.

1.8.2.2 Uji coba di lakukan terbatas hanya dengan ahli materi, ahli media dan guru kelompok B TK Astiti Dharma.

### 1.9 Definisi Istilah

Berikut ini adalah istilah-istilah yang di gunakan dalam pembuatan Media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Pada Anak Kelompok B Tk Astiti Dharma Denpasar Tahun Ajaran 2019/2020.

1.9.1 Permainan merupakan suatu alat yang bisa di mainkan oleh anak usia dini dan suatu hal yang menyenangkan bagi anak. Jiaka permainan di guankan pada saat pross pembelajaran di kelas maka

anak tidak akan bosan dalam pembelajaran, jadi permainan sangat berperan penting dalam proses pembelajaran di kelas.

1.9.2 *Adobe flash* adalah media yang di gunakan dalam pembuatan permainan tebak profesi dengan di bantu dua software lainya yaitu *coreldraw* dan *photoshop*. Sehingga dapat menghasilkan media yang menarik perhatian anak. Permainan ini hanya bisa di gunakan di laptop atau komputer.

1.9.3 Kecerdasan itelektual merupakan suatu kemampuan manusia dalam berpikir dan menalar suatu masalah yang di hadapi dan bisa memecahkan masalahnya sendiri.

